LUIS CARLOS ROSAS CHAVES

1014250580

3203629072

LROSASC@UCENTRAL.EDU.CO

**PRUEBA DESARROLLADOR .NET**

Prueba Teórica

1. ¿Qué es .Net Framework?

Es una plataforma de desarrollo de código administrado de Microsoft, tiene herramientas y librerías, este nos permite crear aplicaciones de escritorio, desarrollo web, dispositivos móviles y de servidor. Este soporta POO, herencia, polimorfismo, eventos, constructores etc.

2. Explique la diferencia entre Override y Overload en un método

Override

@Override

 public double calcularTotal() {

 return this.getImporte()\*1.21;

 }

Overload

Public int suma (int a , int b)

{

Result a+b;

}

Public int suma (float a , float b)

{

Result a+b;

}

3. ¿Qué es serialización?

Es el copiado del estado de un objeto hacia un medio (memoria) que no permite ser transportado o almacenado, ya sea en un Json o un Xml.

4. Diferencia entre modificadores public y estáticos

Public puede ser accedido desde cualquier instancia o clase sin importar el paquete en cambio static generara una única copia de esta variable en memoria.

5. Indique que es y en qué se diferencia ODBC y ADO

ADO implementa proveedores específicos para cada motor de base de datos en donde puede mejorar la performance para que estos trabajen correctamente con cada tipo de base de datos, ODBC es un driver genérico que permite la conexión a cualquier db soportada.

6. Explique la diferencia entre una clase y una interface

La clase, declara los métodos que se van a implementar es decir que es, no puede ser implementada pero si heredar, la interfaz define como se comportara, no implica una relación con ninguna clase esto permite que las clases puedan implementarla las veces que sean pertinentes.

7. ¿Qué es herencia, polimorfismo y encapsulación?

Polimorfismo: los objetos de una [clase](http://es.wikipedia.org/wiki/Clase_%28inform%C3%A1tica%29) pueden responder a la misma petición o evento en función de los parámetros utilizados durante su invocación.

Herencia: permite que los objetos sean creados a partir de otros ya existentes, obteniendo características similares.

Encapsulación: es el ocultamiento del estado, protege los datos de un objeto contra su modificación por quien no tenga derecho a acceder a ellos

8. ¿Qué patrones de diseño conoce y para qué sirve? De algunos ejemplos

Abstract Factory: sirve para proveer una interfaz que delega la creación de un conjunto de objetos relacionados sin tener que especificar cuáles son las implementaciones concretas.

Adapter: Nos permite que dos clases con diferentes interfaces trabajen entre ellas (se comuniquen o interactúen), a través de un objeto intermedio.

Facade: Es un objeto creado por una interfaz para tratar otra parte del código más compleja, simplificando y aislando su uso.

Un ejemplo podría ser crear una fachada para tratar con una clase de una librería externa.

Observer: Los objetos pueden suscribirse a una serie de eventos que otro objetivo va a emitir, y serán avisados cuando esto ocurra en tiempo real.

9. Que es Git

Es un software de control de versiones para el mantenimiento de versiones de aplicaciones con gran número de archivos de código fuente.

10. Explique la diferencia entre los comandos add, commit y push de GIT.

Add: Agrega el archivo a mi repositorio local

Commit: confirma los cambios y los prepara para ser enviados.

Push: envía los cambios generados en el repositorio local, al repositorio remoto.

11. Que es Azure y cuáles son sus características

Azure es una**nube** que permite compilar, implementar y administrar rápidamente aplicaciones en una red global de datacenters.